

Roberto dos **SANTOS**; Victor **CORRÊA**; Marcel Luiz **TOMÉ**
Universidade Municipal de São Caetano do Sul – São Caetano do Sul, Brasil

As histórias em quadrinhos na tela do computador

Las historietas en la pantalla
de computadora

Comics in the computer screen

Recebido em: 12 nov. 2011
Aceito em: 11 abr. 2012

Roberto Elísio dos Santos é professor do Programa de Mestrado em Comunicação e da Escola de Comunicação da USCS.

Contato: roberto.elisio@uscs.edu.br

Victor Wanderley Corrêa é publicitário, mestrando em Comunicação pela USCS e bolsista Capes.

Contato: victor.ops@gmail.com

Marcel Luiz Tomé é produtor editorial, professor da FIAM/FAAM e mestrando em Comunicação pela USCS.

Contato: marcel.tome@ig.com.br

RESUMO

Este trabalho tem como objeto de estudo as histórias em quadrinhos no ambiente virtual. Duas décadas após seu aparecimento, as webcomics são encontradas com facilidade na internet, espaço que faculta aos artistas a apresentação de seus trabalhos sem as barreiras impostas pelo mercado editorial. Por um lado, os quadrinhos na web possibilitam o desenvolvimento de uma linguagem advinda da mídia digital, mas, por outro, ainda não foi explorado comercialmente de maneira adequada. Esta pesquisa parte da análise de três narrativas elaboradas no Brasil (Quadrinhos Rasos, Aquarella e Pixels) e objetiva compreender, por meio delas, as características deste novo produto cultural. Para realizar este trabalho utilizou-se a semiótica aplicada, uma vez que a história em quadrinhos consiste em um sistema de signos organizados e formado por elementos verbais e visuais em relação de complementaridade, assim como a análise dos elementos constitutivos da narrativa. A pesquisa constatou que a maioria das webcomics brasileiras utiliza poucos recursos da mídia digital, reproduzindo muitas vezes as convenções da mídia impressa.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; mídia digital; webcomics.

RESUMEN

El presente artículo tiene como objetivo estudiar las historietas en el entorno virtual. Dos décadas después de su aparición, los webcomics son fáciles de encontrar en Internet, espacio que proporciona a los artistas presentar su trabajo sin las barreras impuestas por el mercado editorial. Por un lado, el webcomic permitirá el desarrollo de un lenguaje que surgen de los medios de comunicación digitales, pero por otro, aún no ha sido comercialmente explotado adecuadamente. Esta investigación es los análisis de tres historietas producidos en Brasil (Quadrinhos Rasos, Aquarella y Pixels) y trata de comprender, a través de ellos, las características de este producto cultural. Para llevar a cabo este trabajo hemos utilizado la semiótica aplicada, ya que el cómic es un sistema de signos organizados que consta de elementos verbales y visuales en una relación de complementariedad, así como el análisis de los elementos constitutivos de la narración. La encuesta encontró que la mayoría de webcomics Brasil utiliza pocos recursos de los medios digitales, la reproducción de las convenciones de la impresión.

Palabras clave: historietas; medios digitales; webcomics.

ABSTRACT

This paper intends to study the comics in the virtual environment. Two decades after its appearance, the webcomics are easily found on the Internet, a space that provides artists to present their work without the barriers imposed by the publishing market. Although webcomics enable the development of a language coming from the digital media, it has not yet been commercially exploited properly. This research analysis three narratives produced in Brazil (Quadrinhos Rasos, Aquarella and Pixels) and aims to understand, through them, the characteristics of this new cultural product. To carry out this work we used the applied semiotics, since comics are a system of signs organized consisting of verbal and visual elements in a complementary relationship, as well as an analysis of the constituent elements of the narrative. The survey found that most webcomics Brazil uses few resources of digital media, reproducing the conventions of print.

Keywords: comics; digital media; webcomics.

Introdução

Há quem aposte que a leitura de quadrinhos no suporte papel pode virar coisa do passado. Com o aprimoramento dos meios digitais e sua presença de forma cada vez mais constante no dia a dia das pessoas, parece que o caminho irreversível para os produtos culturais midiáticos – como a música, os programas de TV e as narrativas gráficas sequenciais – é o do ciberespaço ou o da telefonia móvel.

No que se refere especificamente aos quadrinhos, existem diferentes maneiras de adaptá-los às novas mídias, sendo a mais comum a digitalização de uma história produzida da forma convencional (com desenho a lápis e finalizadas com tinta), que pode ser enviada pelo autor por e-mail ou postada em um site ou blog. Mas há, também, artistas que elaboram suas HQs com ferramentas digitais e as veiculam na internet. Nesse caso, recebem o nome de HQtrônicas, webcomics, cybercomics ou net comics.

Este trabalho é resultado de pesquisa de nível exploratório realizada no âmbito do Grupo de Pesquisa Gêneros Ficcionalis e Cultura Midiática, pertencente ao Programa de Mestrado em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS). Pretende-se, como objetivos desta pesquisa, apresentar o referencial teórico existente sobre este novo produto cultural e analisar exemplos dessa história em quadrinhos digitais realizadas por artistas brasileiros a fim de entender as características e as possibilidades das webcomics (termo que será empregado neste texto). A análise realizada levou em consideração os seguintes elementos constitutivos das narrativas sequenciais selecionadas:

- Seus paradigmas temáticos;
- Os elementos visuais (desenhos, cores, diagramação);
- Os elementos verbais (textos, títulos, onomatopeias etc.);
- Os elementos narrativos (personagens, tempo, espaço, narração);
- Os recursos (ou ferramentas) da mídia digital utilizados.

A análise empreendida amparou-se na teoria desenvolvida por Santaella (2005: 3), que identifica na semiótica peirceana três ramos de significativa importância para o estudo de diferentes linguagens (fotografia, cinema, mídia impressa, entre outras): a gramática especulativa, a lógica crítica que estuda os tipos de argumentos e a teoria do método científico. Essa divisão possibilita a análise das mensagens, da referencialidade das mensagens e da interpretação das mensagens. Dessa forma, as mensagens icônicas (que compõem uma história em quadrinhos, por exemplo), podem ser entendidas por

suas qualidades – cores, linhas, dimensões etc. –, pelo contexto de sua produção ou pela relação que estabelece com o receptor. Esclarecemos que neste trabalho optou-se por priorizar o ponto de vista qualitativo-icônico de webcomics brasileiras.

Quadrinhos e mídia digital

Quando à história em quadrinhos são adicionados recursos como movimento e som (fala, música e ruídos) ou são oferecidas opções de interatividade para o usuário (avançar, voltar, escolher um final entre várias alternativas), ela se torna um produto híbrido, mesclando características das HQs e das animações. Essa concepção de quadrinhos que utilizam instrumentos próprios dos meios digitais é designada HQtrônicas, segundo o professor Edgar Franco (2004).

Diversos artistas e teóricos acreditam que a sobrevivência dos quadrinhos se dará no ambiente digital. Um dos que professa essa crença é o norte-americano Scott McCloud, que conta suas histórias por meio da ideia da tela infinita: o leitor usa a barra de rolagem para seguir a narrativa como se estivesse desenrolando um papiro. Na visão de McCloud, as novas tecnologias digitais podem ser usadas para fins artísticos, sendo decisivas para a produção e divulgação de quadrinhos, ajudando a superar os obstáculos atuais. Esse autor (2000: 134-135) toma como verdadeiras algumas assertivas sobre as novas mídias: haverá aumento do poder dos processadores enquanto os preços caem; os equipamentos vão diminuir de tamanho; as conexões entre os computadores serão aceleradas; a tecnologia vai aprimorar a resolução dos monitores; haverá aumento e normatização do comércio eletrônico, assim como a proliferação de aplicações do computador. Ele salienta, ainda, o fato de as novas gerações crescerem totalmente à vontade com a mídia digital, entre outros pontos positivos no uso dessa tecnologia.

Com a superação das limitações que a mídia digital ainda apresenta (baixa resolução, preço alto e tamanho do equipamento, velocidade baixa, entre outras), McCloud acredita que o ambiente virtual é adequado para o desenvolvimento das histórias em quadrinhos. Para esse autor (2000: 208-209), desde o início da década de 1990 as experiências de vários artistas com o suporte CD-ROM “deram um primeiro olhar sobre as possibilidades criativas da mídia digital”, embora ainda ousassem pouco na utilização dos recursos oferecidos pela multimídia (adição de som, movimento e interatividade com o usuário), mantendo o mesmo formato e a mesma estrutura narrativa dos quadrinhos impressos. Mas, no final do século XX, essa situação foi se

modificando, com propostas mais inovadoras e experimentais, como, por exemplo, que empregam imagens em 3-D, distanciando-se da imagem impressa bidimensional.

Quando a banda larga se popularizou, permitindo conexões mais rápidas e a transmissão de uma quantidade maior de informações, a internet se tornou o canal de veiculação de conteúdo multimídia já usado em CD-ROMs. Surgiram sites de artistas, que, segundo McCloud (2000: 213), “preservam a natureza silenciosa e estática dos quadrinhos enquanto exploram outras capacidades da mídia digital”. O hipertexto, característica da rede mundial de computadores, por exemplo, contribui para a interatividade do leitor com a narrativa. Dessa maneira (2000: 227), “a navegação por uma série de painéis embutidos no painel anterior pode criar uma sensação de mergulhar mais fundo na história”.

A visão desse teórico tem sido compartilhada e questionada por outros artistas e pesquisadores. O principal ponto de discordância refere-se à utilização da mídia digital para superar a crise do mercado editorial e como forma de desenvolvimento artístico dos quadrinhos, como defende McCloud. O teórico inglês Roger Sabin (2000: 43-44), por exemplo, contesta esse postulado. Partindo da situação verificada na indústria de quadrinhos, Sabin considera que essa é uma crise comercial, não artística, como prova o trabalho inovador de artistas reconhecidos como Chris Ware e Joe Sacco. Além disso, Sabin critica a ideia de ver a mídia digital como uma panacéia milagrosa para os males que afligem o mercado editorial de quadrinhos:

Os argumentos relativos à rede têm se centrado nos net comics, e podem ser resumidos dessa forma: nós estamos no meio de uma revolução tecnológica, e um dia as pessoas vão ler quadrinhos na tela do computador tão naturalmente como fariam com uma publicação impressa hoje. E, como consequência, quadrinhos impressos serão redundantes [...]. Na realidade, os quadrinhos já estão em todos os lugares da rede. Todo grande editor, por exemplo, possui um site. Além disso, há pequenos editores e autores com seus sites, assim como outras empresas usam quadrinhos em seus sites em campanhas publicitárias (SABIN, 2000: 44).

Embora considere a internet uma ferramenta poderosa, Sabin (2000: 46) considera que ambos os meios – digital e quadrinhos [impressos] – podem compartilhar suas propriedades, embora ambos possuam características que não são intercambiáveis e os tornam únicos. Para o autor inglês, o problema com o entusiasmo dominante pelos net comics é que ele se baseia em falsas assertivas, sendo a primeira delas uma definição de histórias em quadrinhos muito maleável, principalmente a proposta por

Scott McCloud em seu primeiro livro (1995), que vê os quadrinhos como um mapa temporal. Segundo Sabin (2000: 47-48), trata-se de uma definição ampla, podendo, por meio dela, atribuir a qualquer narrativa que utilize imagens sucessivas o nome de história em quadrinhos. De acordo com Sabin, a definição de quadrinhos usada por McCloud é uma tentativa de dar a eles uma respeitabilidade a partir de seus antepassados (tapeçarias, murais etc.) e de sua inserção na cibercultura, que aponta para o futuro.

A segunda falsa assertiva, na visão de Sabin, pressupõe que, uma vez que os quadrinhos funcionam na página impressa, vão automaticamente funcionar na internet. No entanto, este autor pondera:

De maneira simplista, os quadrinhos [impressos] funcionam porque eles são “convenientes”. Podem-se ler quadrinhos em qualquer lugar: eles são extremamente portáteis, e não fixos em um determinado lugar. Um computador, entretanto, é raramente uma dessas coisas. Por exemplo, apesar de ser possível, não levamos um computador conosco em um ônibus. Igualmente, os quadrinhos permitem uma comunicação imediata; a internet nem sempre (SABIN, 2000: 49-50).

Sabin também considera que os quadrinhos “funcionam” porque são baratos, enquanto os computadores e a conexão com a internet ainda têm preços altos para a maior parte da população – e o autor não se refere a países de Terceiro Mundo, mas à Inglaterra. “Isso significa que os quadrinhos [impressos] são democráticos, enquanto a internet não é”, acrescenta o teórico (2000: 51-53). Já do ponto de vista da qualidade estética, o autor percebe uma série de novos problemas em relação às novas mídias.

Para começar, ler na tela [de computador] significa uma diferença na maneira como nós atualmente “vemos” os quadrinhos. Quando lemos a página impressa, a luz reflete nela para chegar aos olhos; entretanto, a tela de computador é iluminada por trás, com a luz brilhando diretamente no olho (SABIN, 2000: 52).

Outros pontos salientados por Sabin (2000: 52) dizem respeito à perda de certas qualidades sensuais inerentes ao meio impresso (tato, cheiro) quando da transposição para a mídia digital. Essa experiência sensual faz parte da leitura da história em quadrinhos impressa: “Nós lemos – ou melhor, usamos – os quadrinhos de um jeito físico (nós pensamos neles como sendo bidimensionais, mas de fato eles existem em três dimensões)”. Outro problema estético apontado pelo autor é que, ao serem

transpostos para a tela do computador, os quadrinhos são tirados de sua “integridade estrutural” tradicional.

O pesquisador britânico enfatiza que até “os quadrinhos mais simples usam a página como uma unidade estrutural [...], e os painéis [vinhetas] são desenhados para se relacionarem não só entre si, mas com a página como um todo”. E conclui: “Tudo isso é perdido se os quadrinhos forem lidos aos poucos na tela [de computador] ou se você tem que rolar a página” (2000: 53).

Podem-se agregar às críticas feitas pelo teórico britânico à transposição dos quadrinhos à mídia digital mais três questões. A primeira delas, relativa à fruição do leitor, complementa as afirmações de Sabin: além da ausência de sensações táteis e olfativas, o público precisa encontrar em meio a uma quantidade enorme de sites aqueles que disponibilizam quadrinhos. A segunda refere-se ao ganho dos artistas, uma vez que o retorno financeiro (publicidade, pagamento pelo download de conteúdo) é difícil. E o terceiro aspecto envolve a preservação e memória dos quadrinhos: se o produto impresso é guardado em coleções particulares ou em instituições públicas (bibliotecas, gibitecas etc.), o mesmo não acontece com o material colocado na rede mundial de computadores. Quando um site é retirado da internet, a recuperação das informações torna-se uma tarefa complicada, se não impossível.

Ainda na opinião de Sabin (2000: 55), “a emergência de um meio não leva necessariamente à extinção de outro”. Ele acredita que a mídia digital pode contribuir para garantir a continuidade dos quadrinhos impressos, ressaltando “o papel que a internet pode desempenhar na distribuição de quadrinhos [...], envolvendo basicamente a divulgação e a venda de ‘quadrinhos impressos’ pela rede – em outras palavras, usando a internet como ferramenta de vendas”. Assim, a despeito das divergências existentes nas concepções teóricas de Sabin e McCloud, ambos apontam para o uso das novas tecnologias digitais para o desenvolvimento artístico e comercial dos quadrinhos.

Se a tecnologia faculta experimentações como a de McCloud, ela, contudo, não garante o retorno financeiro para os autores de histórias em quadrinhos. Por este motivo, a viabilidade comercial das HQs no âmbito digital ainda é um desafio a ser vencido. A essa dificuldade se acrescenta também o perigo da pirataria. Nesse sentido, nem a popularidade do criador é garantia de sucesso: o roteirista e editor Stan Lee (criador de personagens como Homem-Aranha, Hulk e de outros heróis da editora Marvel Comics), por exemplo, fracassou nessa empreitada. Entretanto, a editora estadunidense DC Comics, que retirou da rede o site Zuda Comics, cujo conteúdo era formado por

histórias inéditas realizadas por vários artistas, lançou a versão digital de quadrinhos pelo mesmo preço das revistas impressas. Dessa maneira, como o futuro atualmente chega muito rapidamente, logo será possível saber se essa e outras iniciativas terão êxito.

Webcomics

A partir da década de 1980, alguns quadrinistas começaram a explorar os recursos abertos pela computação gráfica nas histórias em quadrinhos. As duas principais editoras de quadrinhos dos Estados Unidos, a Marvel e a DC, por exemplo, investiram em duas graphic novels que incorporavam as possibilidades criadas por programas que permitem gerar, editar e tratar imagens: O Homem de Ferro – Crash (com roteiro e arte de Mike Saens e produção de William Bates) e Batman – Digital Justice (escrita e produzida por Pepe Moreno), ambas publicadas no Brasil pela Editora Abril. Artistas independentes também adotaram a tecnologia digital na produção de quadrinhos. Henrique Magalhães (2005: 33-34) constata que,

... com os programas gráficos cheios de recursos e ferramentas, os fanzines com sua estética tradicional de recortes e colagens vieram a dar lugar a publicações que apresentavam uma programação visual mais limpa, aproximando-se da estética das revistas de mercado e, em alguns casos, criando novas feições que seriam depois utilizadas pelas publicações comerciais.

Ainda de acordo com Magalhães (2005: 35), o computador logo deixou de ser apenas um instrumento para a produção de fanzine e se tornou seu próprio veículo. Esse pesquisador localiza em 1995 o momento em que as produções independentes [brasileiras] começaram a explorar as muitas possibilidades da informática. Na mesma época, o uso da internet se disseminava no país, o que determinou a criação de fanzines virtuais ou e-zines, mantendo as características dos fanzines impressos (contando com posições individuais ou de grupos sobre assuntos culturais e políticos), mas sendo feitos para veiculação na web.

No que tange à internet, Magalhães (2005: 39-40) afirma ser a facilitadora de uma nova onda de cartunistas, que criam seus sites e blogs para divulgação de seu trabalho. Na visão do autor, o dado relevante a se notar é o estabelecimento de uma eficiente rede de contatos pessoais promovida pela agilidade da internet. E salienta que,

com o intercâmbio possibilitado pela rede mundial de computadores, o meio independente tem amadurecido com vistas à formação de um mercado paralelo. Entretanto, ele adverte que a rede eletrônica tem limitações:

Um dos limites é a ainda baixa velocidade de transmissão de dados, que obriga os programadores visuais a utilizar o mínimo de imagens ou reduzir sua resolução ao máximo. Quanto menor o tamanho da imagem, mais fácil será sua transmissão e a abertura das páginas na tela do computador. [...] Por outro lado, dada a fadiga que a leitura na tela do computador provoca, os textos normalmente tendem a ser curtos, sintéticos, apresentados em pequenos blocos e com informações esquematizadas. Dessa forma, não é adequado reproduzir um fanzine impresso no meio eletrônico, mantendo-se sua diagramação e densidade gráfica. A saída tem sido a busca de um formato próprio para a edição desses fanzines. Cada novo meio traz consigo uma série de possibilidades que podem e devem ser exploradas tendo como meta a criatividade e a eficiência do processo de comunicação (MAGALHÃES, 2005: 46-47).

A internet tornou-se um fator importante para a divulgação de quadrinistas novos, principalmente para aqueles cujos trabalhos não se encaixam nos parâmetros estéticos e temáticos das editoras comerciais. Segundo Magalhães (2005: 63): “Toda uma onda de novos autores surgiu com a expansão de acesso aos microcomputadores e ainda mais com o advento comercial da internet”. Criar um e-zine ou um site pessoal para disponibilizar textos e histórias em quadrinhos – até como uma forma de portfólio eletrônico – pode ser um modo mais simples, barato e rápido de expor opiniões e narrativas sequenciais do que fazer uma publicação impressa.

Atualmente, além de e-zines, existem sites que disponibilizam histórias em quadrinhos digitalizadas – inicialmente impressas ou que foram produzidas com a intenção de serem publicadas no suporte papel –, de quadrinistas que apresentam mostras de seus trabalhos (e até permitem o download de histórias).

Há também sites de editoras – a Editora Abril possui inclusive uma loja virtual que permite a compra de seus produtos –, de lojas especializadas, de gibitecas, de centros de pesquisa acadêmica (como o do Núcleo de Pesquisa de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo). Informações jornalísticas a respeito de quadrinhos (Universo HQ, Blog dos Quadrinhos etc.), assim como espaços de relacionamento entre fãs, colecionadores (chats e listas de discussão) e artistas, podem ser encontradas na internet.



Ilustração 1. PVP (Player Versus Player), webcomic que aborda o universo dos games.

Esses quadrinhos feitos para a internet (webcomics) devem conjugar, para Withrow e Barber (2005: 10), duas propriedades: “entrega e apresentação por uma mídia digital ou uma rede de mídia eletrônica digital, e incorporação de princípios de design gráfico de justaposição espacial e/ou sequencial, interdependência de palavra-imagem”. Esses autores definem esse novo produto cultural (webcomics) como histórias em quadrinhos que podem ser lidas na rede mundial de computadores, mas que, em seu desenvolvimento, estreitam os laços com a animação digital e os games on-line:

Em outras palavras, webcomics existem como código binário e podem ser armazenadas como arquivos digitais e transferidas de pessoa a pessoa por uma rede digital de equipamentos como computadores on-line, PDAs e telefones celulares. (WITHROW; BARBER, 2005: 10)

A tela de computador exige formatos diferentes dos da tira e da página de uma revista ou álbum de quadrinhos, motivando os artistas a inovar na maneira de apresentar ou encadear as imagens das narrativas sequenciais. As histórias passam a incorporar recursos da mídia digital (colorização, som, movimento e efeitos, como a fusão de imagens e ilusão de espaço tridimensional), modificando do ponto de vista estético a história em quadrinhos e levando à criação de uma nova obra, que mescla a linguagem dos quadrinhos com a da animação e dos games, resultando em um produto híbrido. Nesse sentido, Franco (2004: 146) identifica “os principais elementos agregados à linguagem tradicional dos quadrinhos” que podem ser encontrados nas “HQs hipermidiáticas”: “animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos de som, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade”.

O surgimento das webcomics se dá no início dos anos 1990, com o desenvolvimento da hipermídia. Nessa época, de acordo com Campbell (2006: 13), a internet “estava limitada exclusivamente aos campi universitários, bases militares e centros de pesquisa”. As primeiras histórias em quadrinhos a utilizarem o ciberespaço

tinham como público membros da comunidade científica e, na maior parte das vezes, como tema a vida acadêmica. São exemplos pioneiros as histórias *Where the Buffalo Roam*, criada em 1992 pelo estudante da Boulder University Hans Bjordahl, e *Doctor Fun*, lançada em setembro de 1993 por David Farley.

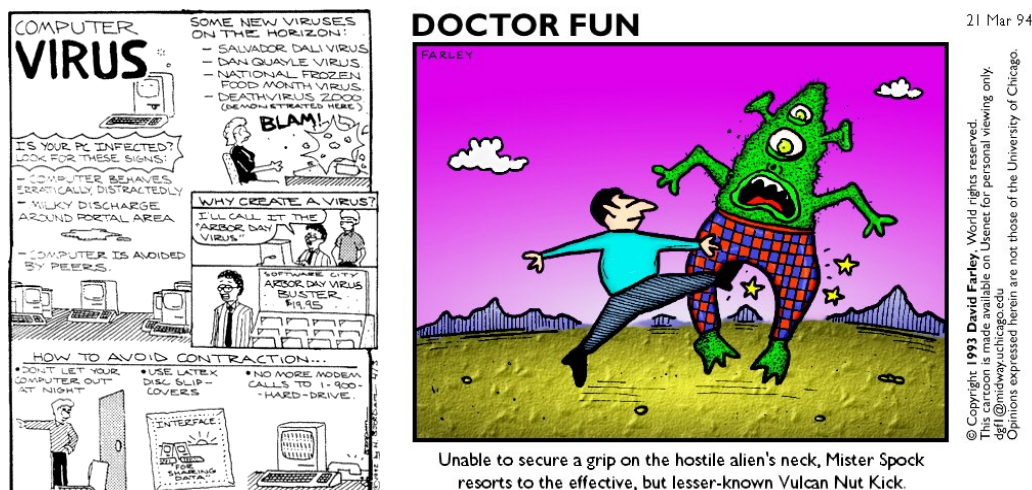


Ilustração 2. Webcomics pioneiras: *Where the Buffalo Roam* trata de temas ligados ao uso do computador e da internet; *Doctor Fun* satiriza a série *Jornadas nas Estrelas*.

Com a superação das dificuldades técnicas e aproveitando a disseminação da mídia digital¹, a inexistência de restrições editoriais, a facilidade de manuseio e a quase ausência de custos, artistas passaram a colocar seu trabalho, inédito ou não, na rede. As histórias podem ser produzidas de maneira tradicional (desenhadas e artefinalizadas em papel) e digitalizadas e postadas na internet, ou feitas no computador com ferramentas digitais e agregando recursos como som, movimento, uso da barra de rolagem etc.

Mendo (2008: 80-81) identifica cinco grupos de quadrinhos na web, a partir do uso que fazem dos recursos digitais e do distanciamento que mantêm da linguagem e do formato dos quadrinhos impressos: “reprodução da página de HQ impressa, reprodução da HQ impressa adaptada ao formato da tela de computador, HQ com interface característica dos meios digitais, HQ com utilização moderada de recursos multimídia e interatividade e HQ com uso avançado de animação, som e interatividade”.

Com uma postura crítica Veronezi considera que a entrada dos quadrinhos na internet é “uma continuação das transformações provocadas pela pós-modernidade desde a segunda metade do século XX”. E acrescenta:

¹ A mídia digital é composta por computador ligado à rede telefônica e possui um programa de navegação que possibilita acessar, produzir e/ou transmitir informações no ciberespaço.

Por isso, é possível contatar que os comics estão modificados em relação a seu formato original, mas que estas mudanças são uma continuação das experiências estéticas que já vinham sendo feitas por artistas de quadrinhos. Ao mesmo tempo em que as histórias estão se remodelando para existirem no ciberuniverso, formatos híbridos de comunicação visual animada estão surgindo e sendo chamadas de quadrinhos, na falta de um termo mais apropriado. Assim, o que se pode dizer é que esses cybercomics situam-se na fronteira das histórias em quadrinhos por utilizarem-se de seus elementos gráficos para narrar determinadas situações (2010: 136).

Análise de webcomics brasileiras

A pesquisa, qualitativa e de nível exploratório, inicialmente identificou no ambiente virtual webcomics realizadas por artistas brasileiros (ver Tabela 1). Uma vez encontrada uma história em quadrinhos realizada no Brasil, procedia-se à verificação do uso de recursos digitais previamente determinados (som, movimento, sangria interativa, dimensão da tela, arte digital e interatividade).

Para entender esse produto cultural forjado no ambiente virtual, foram selecionadas como corpus de análise três webcomics: Quadrinhos Rasos (www.quadrinhosrasos.com), Aquarella (www.aquarella.com.br) e Pixels (http://www.pixels.com.br/pixels_quadrinhos.php). A primeira foi escolhida por ser uma das mais antigas, ao contrário da segunda, que é das mais recentes. Já a terceira foi selecionada por utilizar vários recursos digitais.

Título	Som	Movimento	Sangria Interativa*	Dimensão da tela	Arte digital	Colorização digital	Interatividade	Endereço eletrônico
Aquarella	X	—	—	—	—	X	—	http://www.aquarella.com.br
Bispo Freundt	—	—	—	X	—	X	—	http://www.bispofreundt.com
Bitstrips	—	—	—	—	X	X	—	http://www.bitstrips.com/user/54097/read.php?comic_id=271206&sc=1
Charge-O-Matic	—	—	—	—	—	X	—	http://charge-o-matic.blogspot.com.br

Garoto Mickey	–	–	–	–	–	–	–	http://garotomickey.trintaefilmes.com.br/home
Hqnado	–	–	–	–	–	X	–	http://www.hqnado.com/index.html
ID Studio Art Br	–	–	–	–	–	X	–	http://www.idstudio.art.br/ilustracao/quadrinhos
Magias e barbaridades	–	–	–	–	–	–	–	http://www.magiasebarbaridades.com/tiras/tomo/tomo.html#1
Malvados	–	–	–	–	X	–	–	http://www.malvados.com.br
Multicomics	–	–	X	X	–	X	–	http://www.multicomics.com.br
O clube do pança	–	–	–	–	–	–	–	http://opanca.blogspot.com
Petisco	–	–	–	–	–	–	–	http://petisco.org/series
Pixels	–	X	X	X	X	X	X	http://www.pixels.com.br/pixels_quadrinhos.php
Quadrinhopole Digital Comics	–	–	–	–	–	X	–	http://www.qdcomics.com
Quadrinhos Rasos	–	–	–	X	X	X	–	http://www.quadrinhosrasos.com
Quadrinhos Vida Melhor	–	–	–	X	X	X	–	http://jogovidamelhor.com/tag/quadrinhos
Quadrinhos Virtuais	–	–	–	–	–	X	–	http://quadrinhosvirtuais.blogspot.com
Sigma Pi	–	–	–	–	–	X	–	http://sigmapiproject.blogspot.com
Um Sábado Qualquer...	–	–	–	–	X	X	–	http://www.umsabadoqualquer.com/?s=quadrinhos
Zine Brasil	–	–	–	–	–	–	–	https://sites.google.com/site/zinebrasil02/quadrinhos

Tabela 1. Webcomics brasileiras. Fontes: quadro organizado pelos autores Roberto Elísio dos Santos, Victor Wanderley Corrêa, Marcel Luiz Tomé.

Quadrinhos Rasos, webcomic que está ativa desde setembro de 2010, inspira-se em animações e elementos consagrados dos quadrinhos, mesclando os estilos de Will Eisner e Jack Kirby ao mangá e a tiras de Calvin e Haroldo. Realizado pelos artistas mineiros Luiz Felipe e Eduardo Damasceno, o blog é atualizado semanalmente e as histórias possuem uma característica diferencial: seus temas e roteiros são trechos de músicas famosas, configurando uma relação intertextual, conforme a concepção de Bulhões (2009: 128). Para esse autor, a intertextualidade explícita se dá “quando um texto faz transparecer suas relações com outros textos; quando interage explicitamente

com outro e quando a existência de um texto depende estritamente de outro, seu anterior”.

Com uma percepção de espaço distante das páginas impressas, os autores utilizam a barra de rolagem, gerando um quadro único composto por diversos quadros pequenos que permitem uma apreciação da história como McCloud propunha (2005: 227). Os textos extraídos das músicas são colocados em um novo contexto e recebem uma nova roupagem criativa e artística. Normalmente, são curtos e simples, respeitando os limites que Magalhães (2005: 45-46) aponta sobre as limitações da mídia eletrônica.

A expressão de pós-modernidade da arte se faz presente em Quadrinhos Rasos pelas colagens e somatória de técnicas artísticas, muitas produzidas à mão e digitalizadas e outras feitas diretamente no computador. As músicas, unidas à narração da história, tornam a webcomic semelhante a um videoclipe impresso que utiliza elementos textuais.

O estilo artístico é derivado de vários modelos existentes sem se fixar em um específico e sem a criação de ou uso de um personagem ou grupo de personagens principais, criando protagonistas de acordo com a adaptação da ideia extraída da música. Nessas narrativas é comum a presença de personagens realistas mesclando-se a elementos artísticos surrealistas ou o uso de animais antropomorfizados, de estilos dos comics tradicionais e de desenhos animados mais modernos. Há tiras de quadrinhos rabiscadas, em preto em branco, ou colorizadas (com lápis de cor, giz pastel ou por computação gráfica com efeitos quase tridimensionais), de maneira a criar um determinado ambiente.

Conforme o trabalho dos autores avança, novas expressões surgem em suas obras, como a eliminação dos requadros possibilitando, assim, uma arte contínua. Com a narrativa de um videoclipe ou semelhante a um storyboard, diversas histórias adaptadas possuem onomatopéias quase imperceptíveis em meio a quadros “silenciosos” para a impressão da ação contínua preenchida pela referência musical, ainda que se desvincule quase totalmente da obra original. Outro ponto em comum a essas histórias é a ausência de balões – elemento típico da linguagem dos quadrinhos – e a colocação dos textos dentro de quadros, algumas vezes sobre a imagem e, em outras, ligados aos personagens por um simples traço indicativo.



Ilustração 3. Página de Quadrinhos Rasos, que utiliza a música Me dê motivo, de Cesar Menotti e Fabiano, e ainda faz referência ao clássico da literatura Moby Dick.

Em parceria com o músico Bruno Ito, os autores de Quadrinhos Rasos desenvolveram uma nova obra, Achados e Perdidos, que, de forma diferente da primeira, possui história própria, mais completa, com quadrinhos que respeitam o espaço e a diagramação das HQs impressas. A trama acompanha dois garotos, um dos quais possui um buraco negro dentro de si. O primeiro capítulo mostra diversos elementos de poesia, abordando questões filosóficas e da vida adolescente seguindo uma letra de música. A parceria com o compositor fez com que a história tenha uma música criada especificamente para acompanhar sua leitura, novamente como um clipe em quadrinhos. Ao contrário do blog, esta produção deve gerar um CD de áudio e uma publicação impressa sem vínculos com editoras. Embora siga o modelo dos fanzines, é um trabalho profissional que procura inovar quanto às alternativas editoriais, com custeio feito com contribuições voluntárias de leitores e colaboradores.

A webcomic Aquarella, por sua vez, é um projeto de história em quadrinhos autoral do publicitário e ilustrador Leandro Estevam. Esse formato foi escolhido em função do baixo custo de produção se comparado com o das HQs impressas. A história começou a ser produzida em 2005 e foi inspirada na animação A Noiva Cadáver do diretor Tim Burton. Leandro Estevam abordou o câncer como tema central de sua história devido à relevância do assunto e optou por apresentá-la pela ótica de uma menina de 10 anos de idade que acompanha o tratamento da mãe contra o câncer em uma história completa e dividida em oito capítulos.

Além do trabalho de Tim Burton, a webcomic também teve influência de outros artistas, como Otis Frampton, Dani Jones, Kazu Kibuishi, Josh Howard e Grant Gould. Os desenhos foram feitos com lápis 6B e digitalizados para coloração e finalização do material, feita em softwares de edição e tratamento de imagens. As cores desta história em quadrinhos mesclam situações com cores vivas e alegres que representam a realidade e cores escuras em tons de cinza para as fantasias da personagem principal chamada Aquarella. Os recursos dos softwares de edição de imagens facilitam a aplicação constante de efeitos como clareamento, escurecimento, transparência, fusão e sobreposição de imagens.



Ilustração 4. A webcomic Aquarella segue as características das publicações impressas.

A produção da webcomic seguiu os procedimentos de uma publicação impressa: quatro dos oito capítulos que compõe a história (os capítulos um, dois, três e cinco) têm a estrutura de cadernos, com 24, 12, 20 e 16 páginas, respectivamente. Todas as páginas seguem um padrão de tamanho e numeração – os números são exibidos na parte inferior à direita quando a página ímpar e à esquerda, quando é par.

A estrutura mantém apenas a dimensão de base e altura: a webcomic não explora efeitos de profundidade com animação de alguns elementos. A animação é um elemento explorado apenas na entrada do site, em um banner de apresentação. A história foi produzida em um software de animação, mas nenhum tipo de animação aparece em qualquer um dos oito capítulos da história. O programa de animação utilizado

contribuiu apenas para a interatividade do usuário, sem permitir que ele interferira na narrativa e determine o rumo que a história deve seguir. A interatividade atribuída permite apenas que os oito capítulos sejam organizados de forma contínua sem a necessidade de interrupção da leitura para a troca dos capítulos.

Já as mudanças de páginas ocorrem com os botões que aparecem à esquerda e à direita, o primeiro usado para voltar para a página anterior, e o outro para avançar para a próxima página. A movimentação do cursor na tela faz aparecerem os botões sobre as imagens dos quadrinhos, atrapalhando a leitura, que pode ser acompanhada por uma música tema escrita por Luiz Dias. Efeitos sonoros como efeitos especiais, falas e narrações não foram utilizados pela webcomic. A música tema tem o objetivo de intensificar o drama da história com uma linguagem que ajuda a construir o enredo. O projeto de criação do quadrinho digital Aquarella trouxe resultados positivos para o idealizador do projeto, Leandro Estevam, que ainda pretende expandir o projeto para outras mídias, como um longa-metragem e uma série de TV, a serem produzidos.

De maneira diferente das webcomics analisadas acima, o site Pixels surpreende com a variedade de seu conteúdo. Neste caso, é importante para esta pesquisa ressaltar um dos links de opção do site, reservado para o tema, as histórias em quadrinhos na internet. Com personagens criados exclusivamente, o site possui cerca de quinze histórias, entre tiras e histórias completas, com uma abordagem infantil e leve.

Todas as histórias em quadrinhos no site são primeiro apresentadas como pequenas janelas do tamanho de fotos de perfis de sites de relacionamento, similares aos de uma foto 3x4. Quando a imagem é clicada, uma nova página se abre, e o espaço reservado para a história se altera para o de uma tela como as do youtube e sites similares. Nessa tela, o nome da narrativa, bem como de seus autores, é apresentado. No canto inferior direito, um botão com o comando “começar” possibilita iniciar a história.

Aqui se encontra a diferença essencial entre as tiras e as histórias em quadrinhos. Nas primeiras há a ausência de movimentos. Cada quadro é uma visualização de tela e a continuação da cena depende de um click do mouse para dar continuidade à leitura. Com as histórias em quadrinhos maiores, surgem os elementos realmente válidos e inovadores: as cenas possuem movimento, onde o ângulo de câmera desejado pelos artistas é feito como se uma filmagem acontecesse, similar a um desenho animado. Tal recurso elimina o recurso de Calha². Nas palavras de Araújo (2007: 45), a calha “nada

² Calha é um termo usado para designar o espaço entre as vinhetas que compõem a história em quadrinhos.

mais é que o espaço existente entre um quadrinho e outro. No entanto, na maioria das vezes, ela designará o ritmo de tempo de um quadrinho para o outro”, substituindo-a pelo layout de tela tradicional encontrado por vídeos hospedados na internet.

Elementos animados durante a leitura dão veracidade ao simulacro construído pela narração. Onomatopéias acompanhadas de som idêntico ao descrito e movimentação, são usadas de uma maneira tradicional, mas inovadora, como foi descrito e estudado por Cirne (1970: 19-20), para quem, ao contrário das conversas contidas nas histórias, os “ruídos” transmitidos pela narração são expressos na onomatopéia. Aqui, ela continua legível, junto ao som que procura simbolizar na arte.

Em algumas cenas, é possível passar o mouse sobre a imagem e vê-la saltar da tela, como se uma sangria – imagem saltada para fora do quadro, conforme exemplifica Araújo (2007: 45): sangria “como sendo o 'desenho vazado', ou seja, qualquer imagem que passa dos limites do requadro de uma página do quadrinho”. Essa “sangria digital” elimina por alguns momentos o limite imposto pela tela imaginária com a qual os artistas do site trabalham, gerando o efeito de “saltar” da tela.



Ilustração 5. Tira do site Pixels, que utiliza vários recursos digitais.

A arte poligonal simples, totalmente desenhada por programas de computador e colorizada pelo uso da ferramenta, completa o uso dos recursos de computação empregados na criação dessas histórias e tiras de quadrinhos, onde um contador de cenas controla a quantidade de quadros, diferente da contagem de páginas tradicional. Pixels, diferentemente de outras webcomics nacionais, é uma verdadeira expressão da arte digital aplicada aos quadrinhos.

Considerações finais

Apesar das controvérsias sobre as contribuições que os quadrinhos disponibilizados pela internet podem trazer para a ampliação da linguagem e da estética das narrativas sequenciais, para os artistas e para os leitores, é inegável que esse novo produto cultural midiático se diferencia dos quadrinhos impressos. A mídia digital cria um espaço para a experimentação por parte dos quadrinistas e gera formas inovadoras de divulgação dos quadrinhos e de seus autores; para as editoras, abre um novo mercado.

No tocante às webcomics brasileiras, é possível constatar que, por um lado, o uso da mídia digital representa um avanço em relação às publicações impressas no que se refere a custos e à disseminação das histórias. Mas, por outro lado, e a despeito da criatividade dos autores, nos casos observados, há pouca utilização das ferramentas disponíveis, sendo Pixels uma exceção.

A webcomic Aquarella, por exemplo, apresenta uma série de elementos narrativos inovadores para os padrões dos quadrinhos brasileiros na internet. Entretanto, muitos recursos não explorados podem quebrar alguns paradigmas para que esse novo produto cultural midiático se desenvolva como um suporte inovador e independente, se comparado às histórias em quadrinhos impressas.

Apesar disso, o ciberespaço abre-se às histórias em quadrinhos para potencializar, além dos limites do mercado editorial, a produção autoral de HQs. Mas o desenvolvimento da linguagem própria da webcomic, como produto cultural híbrido, ainda depende do uso dos recursos por parte dos artistas da mídia digital, que devem adequá-los às necessidades da narrativa quadrinhográfica.

Referências

ARAUJO, Gustavo Cunha de. **Criação e Técnica:** As Histórias em Quadrinhos como recurso metodológico para o ensino de arte. Dissertação (Mestrado em Educação). Faculdade de Educação: Universidade Federal de Uberlândia, 2007.

BULHÕES, Marcelo. **A ficção nas mídias:** um curso sobre a narrativa nos meios audiovisuais. São Paulo: Ática, 2009.

CAMPBELL, T. **A history of webcomics** – “The Golden Age”: 1993-2005. San Antonio: Antactic Press, 2006.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1970.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet**. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2004.

MAGALHÃES, H. **A mutação radical dos fanzines**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

McCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

_____. **Reinventing comics**. New York: Paradox Press, 2000.

MENDO, Anselmo Gimenez. **História em quadrinhos: impresso vs. Web**. São Paulo: Unesp, 2008.

SABIN, Roger. The crisis in modern American and British comics, and the possibilities of the internet as a solution. In: MAGNUSSEN, A.; CHRISTIANSEN, H.-C. **Comics & culture: analytical and theoretical approaches to comics**. Copenhagen: Museum Tusculanum Press/University of Copenhagen, 2000.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica aplicada**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

VERONEZI, Márcia. **Quadrinhos na internet: abordagens e perspectivas**. Porto Alegre: Asterisco, 2010.

WITHROW, S.; BARBER, J. **Webcomics: tools and techniques for digital cartooning**. New York: Ilex Press Limited, 2005.

Sites abordados

<http://quadrinhosvirtuais.blogspot.com/> (acessado em 05/03/2011)

<http://www.qdcomics.com/> (acessado em 05/03/2011)

<http://www.multicomics.com.br/> (acessado em 09/03/2011)

<https://sites.google.com/site/zinebrasil02/quadrinhos> (acessado em 09/03/2011)

http://www.pixels.com.br/pixels_quadrinhos.php (acessado em 18/03/2011)

http://www.bitstrips.com/user/54097/read.php?comic_id=271206&sc=1 (acessado em 09/03/2011)

<http://www.malvados.com.br/> (acessado em 05/03/2011)

<http://charge-o-matic.blogger.com.br/> (acessado em 05/03/2011)

<http://www.umsabadoqualquer.com/?s=quadrinhos> (acessado em 05/03/2011)

<http://jogovidamelhor.com/tag/quadrinhos/> (acessado em 05/03/2011)

<http://sigmapi-project.blogspot.com/> (acessado em 09/03/2011)

<http://www.idstudio.art.br/ilustracao/quadrinhos> (acessado em 05/03/2011)

<http://www.bispofreundt.com/> (acessado em 05/03/2011)